

Comunidade: Grupo que une os heróis: bando, fazenda, milícia, procissão, povoado ou tropa.

Relacionamentos: Role um dado para cada outro herói além do seu. 1. Ressentimento, 2. Antipatia, 3. Indiferença, 4. Simpatia, 5. Admiração e 6. Gratidão.

Combate
Cada combatente faz um teste por turno: ataque corpo a corpo (Peleja) ataque de distância (Ligeiriza), esquiva (Ligeiriza), recarregar ou se render. Atacantes devem escolher um alvo no alcance da sua arma, causando Ferimento se conseguir o mesmo número de Sucessos ou mais que o alvo. Atenção aos modificadores.

Modificadores de Combate
+1D atacando para baixo
-1D por ponto de Sofrimento
-1S para cada atacante depois do primeiro a tê-lo como alvo
-1S se teve de sacar esta arma
-1S por 25% do alvo protegido
-1S alvo longe*
-2S alvo distante*
*Apenas ataques de Ligeiriza

Dano Adicional: A cada 3S que tira a mais que o alvo, o atacante causa um Ferimento adicional ou realiza uma façanha.

Ação Complementar: Às vezes o Contadô pode permitir fazer mais uma ação no turno, pedindo um teste se achar necessário para verificar se houve êxito.

Distâncias: 1. Colado (adjacente), 2. Próximo (poucos metros). 3. Perto (muitos metros), 4. Longe (dezenas de metros) e 5. Distante (centenas de metros).

Armas de Fogo (distância máx.*/munição/turnos para recarregar): Bacamarte (2/1/5), Baladeira (2/1/1), Carabina ou Mosquetão (4/7+1/1), Espingarda (3/2/2), Fuzil (5/5/1), Garrucha (2/1/5), Mosquete (3/1/5), Pistola (4/7+1/1), Revólver (2/6/3) e Rifle (4/7+1/1). *Pode atacar uma Distância acima com -1S. Gasta-se um tiro por turno.

Desfecho: Quando um combate termina, os sobreviventes testam Parrudice para tentar cancelar um Ferimento obtido neste embate.

 Mini
Cordel do Reino do Sol Encantado



Testes: Valor + Dificuldade + Sofrimento(s) = dados rolados. 4, 5 ou 6 = 1 Sucesso, e a cada 6 jogue +1D. Êxito = 1S ou mais.

Evolução: +1 nível para cada grande marco, e a cada nível ganha +1 em um atributo que não tenha subido há 3 níveis.

Vantagens: Nos níveis 1, 3, 6, 9, 12, etc. se ganha +1 vantagem. Exemplo: Foco em um tipo de ação (como enganar) que dá +1D ou refaz tais testes logo após o rolamento. Cada classe tem 3 vantagens e 1 desvantagem. Lacaios não possuem vantagens.

Sagacidade: Uma vez por sessão um herói ganha bônus de foco por opção unânime do grupo.

Valores: Lascado 1, Mediocre 2, Ajeitado 3, Porreta 4, Arreitado 5 e Dôtromundo 6.

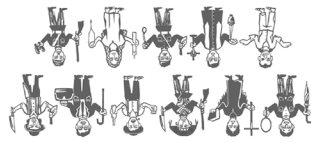


Dificuldade: Muito Fácil +2D, Fácil +1D, Desafiador 0, Difícil -1S, Muito Difícil -2S, Radical -3S, Insano -4S, Ab-surdo -5S e Quase Impossível -6S (D = Dado e S = Sucesso).

Sofrimentos: Angústia, Calor, Cansaço, Enfermidade, Ferimento, Fome, Intoxicação, Medo e Sede. Cada ponto gera -1D até que a fonte causadora desapareça. Com mais pontos que a Parrudice, cai inconsciente ou morto.

Atributos: Peleja, Ligeiriza, Parrudice, Estudo, Esperteza e Valência.	
Classes: Existem várias.	
Classe/Atributo	Pe Li Pa Et Ep Va
Bajuladô	1 2 2 3 3 1
Beata	1 1 2 2 3 3
Cangaceiro	2 2 2 1 1 3
Civil	2 2 2 2 2 2
Doto	1 1 2 3 3 2
Jagunço	3 2 3 1 1 2
Miserávi	1 3 1 1 3 3
Padre	1 1 2 3 3 2
Policial	2 2 3 1 1 2
Rezadeira	1 2 3 1 2 3
Volante	2 3 2 2 1 2

O Cordel do Reino do Sol Encantado é um jogo de interpretação ambientado no cangaço no início do séc. XX d.C. Este é um resumo sucinto de suas regras.



Escrito por Pedro Borges
Ilustrado por Felipe Tadashi
Capa por Bruno Prosaiko
Design por Dave L. Araújo
Particpe do financiamento coletivo pelo Catarse a partir da segunda metade de maio de 2021. Obrigadoo!